

Шпион

НЕЗАМЕТНЫЙ, ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ, ИЗВОРОТЛИВЫЙ, КОВАРНЫЙ

Ты шпион, агент, соглядатай. Появление таких как ты на Темных болотах было только вопросом времени. На этих диких землях столкнулись интересы княжеств и королевств, ханств и рыцарских орденов, торговых союзов и богатых магнатов. А посреди всего этого хаоса - ты, твои знания, навыки и секреты. Не привлекай внимания, действуй тайно, смотри и слушай, изучай местность и людей, строй сеть информаторов, обманывай и шантажируй, действуй изобретательно - ты же это умеешь. Топоры и пищали оставь тем, кто лезет напролом и слишком шумит. Клинок в рукаве, самострел под плащом, дымовая шашка и склянка адской отравы на поясе - вот твой арсенал, ничего лишнего. И неважно, чью волю ты исполняешь, работа у тебя будет всегда, ведь информация - сама дорогая штука на свете. Удачи!

Имя (См. Имена и черты)

Внешность

Черты характера Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

Темная Цель Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

Темная Страсть В чем твоя слабость? Выпивка? Азартные игры? …?

Темная Предыстория Почему ты бежал и скрываешься на болотах?

Контакт Кто тебя ждет из экспедиций в городе? Ребенок? Любимая? Друг? …?

Распредели 7,5,4,2	Макс	Текущее	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание, При смерти
Прыть			Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие
Нрав			Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи
Ум			Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь

	Макс	Текущее	Состояние
Жизнь	6+Стать		Ранен (<4)
Воля	2+Нрав		Сломлен (<4)
Ноша	5+Стать	Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта	Перегружен (>Макс)
Запасы	10	10 5 Запасы = Вес 1	Иссякли (<4)
Тьма	10	0 Последствия при 2,4,6,8,10	Отмечен Тьмой (>5)

Уровень 1

Опыт 10 опыта = новый уровень

0

Судьба Макс 5

2

Хар	Куб
1-2	d4
3-4	d6
5-6	d8
7-8	d10
9-10	d12



Начальное снаряжение

Испытай d6: 6+ Выбери 4, **3-5** Выбери 3, **1-2** Выбери только 2.

- ***Дюссак*** *(изогнутый тесак): 1р, d8, Стать, Рядом, Парирование, Вес 1.*
- ***Короткая шпага****: 1р, d6, бб1, Прыть, Рядом, Парирование, Вес 1.*
- ***Дубинка****: 1р, d6, Стать, Вплотную, Оглушение, Вес 1.*
- ***Стилет****: 1р, d4, бб1, Прыть, Вплотную, Скрытое ношение, Вес 0.*
- ***Ручной самострел****: 1р, d6, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, Вес 1*
- ***Метательные ножи****: 1р, d4, Недалеко, Скрытое ношение, Вес 0.*
- ***Карманный пистолет****: 1р, d6, бб1, Прыть, Недалеко, Перезарядка, Проблемный (пороховое), Скрытое ношение, Вес 1.*
- ***Кожанка****: Легкий доспех, Броня 1, Скрытое ношение, Вес 1.*

Инвентарь

Название	Вес	Свойства
Провиант	1	5 Рационов = Вес 1
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1
Пара склянок	1	Собери 2 алхимические смеси в начале игры (см. Алхимик, 2 выбора на каждую смесь)

Начальные ходы

Шпионаж (городской ход) - Когда собираешь сведения о ком-то влиятельном, **заплати цену** (время, ресурсы, очки характеристик, ...) и **испытай Прыть**:
6+ Задай 3 вопроса либо задай 2 вопроса и шпионаж останется незамеченным.
3-5 Как 6+, но задай на один вопрос меньше.
1-2 Задай только 1 вопрос, а Мастер сделает ход.
- На что или на кого он полагается в своей власти?
- Какой у него темный секрет?
- Кто или что вызывает у него страх?
- Чем или кем он дорожит больше всего?

Вместо одного из вопросов можешь **Создать преимущество** против него (считай как будто у тебя 6+, и не плати цену).

Сеть информаторов (городской ход) - Когда узнаешь у своих информаторов слухи о месте на болотах (один раз за экспедицию ты можешь сделать этот ход ретроспективно), **заплати цену** (ресурсы) и **испытай Нрав**:
6+ Задай 3 вопроса. **3-5** Задай 2. **1-2** Задай 1, но Мастер сделает ход.

Алхимик (ход в лагере) - Когда ты готовишь алхимическую смесь, **потрать 1 Запас** и **испытай Ум** (по умолчанию смесь эффективна только против людей):
6+ Выбери 2; **3-5** Выбери 1; **1-2** Выбери 1, но Мастер сделает ход.
Ты получаешь 1 флакон смеси, его Вес 0 и он не портится пару дней.
- **Усыпление**: цель теряет сознание через пару минут (как Оглушение).
- **Шок**: цель дезориентирована в течение пары минут.
- **Яд**: цель получает d6 урона бб5 (d12, если потратить 2 выбора).
- **Кислота**: цель теряет 1 Броню (2 Брони, если потратить 2 выбора).
- **Взрыв**: смесь получается свойство Зона.
- **Экзотика**: смесь действует против особых целей. Выбери один тип: звери, рептилии, нежить, русалки, демоны, духи, …

Назови полученную смесь и опиши ее исходя из выбранных эффектов (пищевой яд, дымовая шашка, склянка с кислотой, парализующее оружейное масло, ...). Помни, что ты можешь использовать смеси не только в бою: кислота поможет растворить замок, взрыв бомбы отвлечет охрану, ...

Тактика - Ты можешь постулировать факты о местности на поле боя, позиции, уловках, ..., используя ход **Создание преимущества** (**испытывай Ум с бонусом**, не плати цену и выбирай «Установить факт о текущей ситуации»).

Новые ходы

Живой щит (1 раз за сцену) - **Потрать 1 Прыть**, чтобы перенаправить атаку, направленную в тебя, на стоящего рядом союзника.

Клинок в рукаве - Если ты еще не атаковал в этом бою и вооружен скрытым оружием, то можешь сделать им **Скрытую атаку**, даже если враг тебя видит.

Маскировка (ход на привале) - **Потрать 1 Запас**, чтобы сделать себе определенную маскировку (внешность, одежда, документы). Она держится пару дней, если ничего не помешает. Маскировка обманет обычных противников, но будет вскрыта неосторожными действиями или тщательной проверкой.

Змееуст - **Потрать 1 Волю**, чтобы получить бонус на **Обман**.

На всякий случай (1 раз за день) - **Потрать 1 Волю**, чтобы сделать ход **Алхимик** ретроспективно. При провале Мастер сделает ход сейчас.

Темный ход

(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)

Тень - ты стал беззвучным и безликим воплощением Тьмы. Отныне твое лицо скрыто древней не снимаемой маской (опиши ее).
Ты получаешь бонус на урон при **Скрытой атаке**. Также ты узнал тайны теневого искусства. Когда применяешь его, **потрать 1 Волю** чтобы:
- Скользнуть из тени в тень (недалеко).
- Используя **Маскировку**, соткать себе из теней и припасов любую внешность и одежду (можно в точности скопировать чью-то внешность).
- Используя **На крайний случай**, создать из теней и припасов любой предмет (оружие, ключ, инструмент, ...), чье устройство и форму ты точно знаешь (действует только в рамках текущей сцены).

Однако ты получаешь свойство Проблемный: держишься всегда в тени, маска привлекает внимание, говоришь тихим змеиным голосом, ...
Если ты опять умираешь, но твоя маска цела, то ты получаешь все 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращается из мертвых в полночь.